Pathfinder® Gioco di Ruolo™

Ultimate Magic Playtest

Round 3: Magus

Crediti

Autore: Jason Bulmahn

Sviluppo testi: James Jacobs, Joshua Frost, Rob McCreary, Erik Mona, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider e Lisa Stevens

Capo redattore: James Jacobs

Redazione: F. Wesley Schneider, Judy Bauer, Christopher Carey, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland e James L. Sutter

Direzione Artistica: Sarah E. Robinson

Grafica e layout: Andrew Vallas e Crystal Frasier

Editore: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Finance Manager: Christopher Self

Staff Accountant: Kunji Sedo

Technical Director: Vic Wertz

Marketing Director: Hyerum Savage

EDIZIONE ITALIANA
A CURA DI WYRD EDIZIONI
E "IL 5° CLONE"

Direttore responsabile: Massimo Cranchi

Supervisione: Martino Mosna

Revisione: Jacopo Veronese

Traduzione: Roberto Pecoraro

Impaginazione: Susanna Ruffato

Basato sulle regole originali del gioco di ruolo scritto da Gary Gygax e Dave Arneson che hanno ispirato la terza edizione del gioco ideata e sviluppata da Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Wyrd Edizioni
Via N. da Guardiagrele 11
66100 Chieti
e-wyrd.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Game Licence and the d20 System, please visit wizards.com/d20.

The Ultimate Magic Playtest is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. © 2009 Paizo Publishing, LLC.

ULTIMATE MAGIC PLAYTEST

Benvenuti nella terza parte del playtest di Ultimate Magic, il manuale di Pathfinder Gioco di Ruolo in uscita ad Aprile 2011. In precedenza, abbiamo testato una serie di privilegi di classe e opzioni prima di realizzare le versioni finali, e il playtest di questo di questo manuale non fa eccezione. Nella prima parte del playtest abbiamo dato uno sguardo alla nuova classe base che apparirà nell'Ultimate Magic, il magus. Dopo numerosi arguti commenti da parte dei nostri playtester, abbiamo rimaneggiato significativamente la classe e siamo pronti a presentarne la nuova versione in questo documento. Prendete questa classe ed usatela nelle vostre sessioni di gioco, come PG, PNG o persino come antagonista. Questa versione è ammessa negli eventi della Lega di Gioco Organizzato della Pathfinder Society e sostituisce la precedente versione di playtest del magus fino al rilascio della versione finale nell'Ultimate Magic. Una volta che avrete avuto modo di vederla in azione, andate sulle messageboard di paizo.com e date uno sguardo al forum di playtest dell'Ultimate Magic. Lì analizzeremo i feedback delle vostre esperienze di gioco con questa classe. Anche se un'analisi generale è utile, un'esperienza di gioco reale è molto più preziosa per il nostro processo di sviluppo. In altre parole, prendetela e giocateci! Il play test si è rivelato uno strumento estremamente utile in passato, e mi aspetto che lo sia anche questa volta. Ci vediamo sulle board.

Jason Bulmahn
Autore

MAGUS

C'è chi trascorre umilmente la propria vita su antichi tomi e testi, svelando la potenza della magia, e chi passa il proprio tempo perfezionando l'utilizzo di singole armi, divenendone maestro senza pari. Il magus è un seguace di entrambe le filosofie: mischia capacità magiche e prodezza guerresca in un insieme unico, una disciplina in cui sia gli incantesimi che l'acciaio vengono impiegati con effetti devastanti. Man mano che aumenta il suo potere, il magus scopre potenti forme di magia arcana che gli permettono di fondere al meglio le sue capacità, e, all'apice della sua arte, diventa un tutt'uno con l'acciaio e la magia, una forza che pochi nemici hanno il coraggio di affrontare.

Ruolo: I magus trascorrono buona parte del loro tempo viaggiando per il mondo, imparando i segreti sia marziali che arcani che riescono a scoprire. Potrebbero impiegare mesi ad imparare un nuovo stile di combattimento con la spada da un maestro guerriero, mentre nello stesso tempo lavorano umilmente anche nella biblioteca locale su tomi di antiche conoscenze. La maggior parte di quelli che intraprendono questo cammino si diletta in ogni sorta di conoscenza, approfondendo qualunque cosa potrebbe aiutare la propria ricerca di perfezione.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del magus sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Utilizzare Congegni Magici (Car) e Volare (Des).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del magus.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il magus è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra e nelle armature leggere. Il magus può lanciare i suoi incantesimi da magus mentre indossa un'armatura leggera senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Come qualsiasi altro incantatore arcano, un magus che indossa un'armatura media o pesante o usa uno scudo incorre nella probabilità di fallimento degli incantesimi arcani se l'incantesimo lanciato ha componenti somatiche. Un magus multiclasse incorre sempre nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani se lancia incantesimi arcani ricevuti da altre classi.

Incantesimi: Un magus lancia incantesimi arcani elencati nella lista degli incantesimi da magus presentata a pagina 8. Il magus deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo.

Per imparare, preparare o lanciare un incantesimo, un magus deve avere un punteggio di Intelligenza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe di Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da magus è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del magus.

Un magus può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 1–1. Inoltre, il magus ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Intelligenza (vedi Tabella 1–3 del *Manuale di Gioco*).

Un magus può conoscere qualsiasi numero di incantesimi. Un magus deve preparare in precedenza gli

incantesimi dormendo almeno 8 ore e impiegando 1 ora nello studio del suo libro degli incantesimi. Mentre studia, il magus decide quali incantesimi preparare.

Libro degli incantesimi: Un magus deve studiare il suo libro degli incantesimi ogni giorno per preparare gli incantesimi. Un magus non può preparare incantesimi che non sono presenti sul suo libro, tranne *lettura del magico* che tutti i magus possono preparare a memoria. Un magus comincia con un libro degli incantesimi che contiene tutti gli incantesimi da magus di livello 0 più 3 incantesimi di 1° livello di sua scelta. Il magus sceglie inoltre un numero di incantesimi addizionali di 1° livello pari al suo modificatore di Intelligenza, da inserire nel libro. Ogni volta che raggiunge un nuovo livello da magus, guadagna 2 nuovi incantesimi di qualsiasi livello o livelli che è in grado di lanciare (basati sul suo nuovo livello da magus) da aggiungere nel libro. In ogni momento, un mago può aggiungere incantesimi trovati in altri libri degli incantesimi nel suo libro (vedi Capitolo 9 del *Manuale di Gioco*).

Un magus può imparare incantesimi dal libro degli incantesimi di un mago, così come un mago può farlo da quello di un magus. Gli incantesimi imparati devono essere sulla lista degli incantesimi da magus, come di norma. Un alchimista (vedi *Manuale di Gioco Avanzato*) può imparare formule dal libro degli incantesimi di un magus, se gli incantesimi sono anche nella lista degli incantesimi da alchimista. Un magus non può imparare incantesimi da un alchimista.

Riserva arcana (Sop): Al 1° livello, il magus ottiene una riserva di mistiche energie arcane cui può attingere per alimentare i suoi poteri e potenziare le sue armi. Questa riserva arcana ha un numero di punti pari alla metà del suo livello da magus (minimo 1) + il suo modificatore di Intelligenza. Questa riserva si ricarica una volta al giorno quando il magus prepara i suoi incantesimi.

Al 1°livello, un magus può spendere un punto della sua riserva arcana come azione veloce per concedere a qualsiasi arma impugni un bonus di potenziamento +1 per 1 minuto. Per ogni quattro livelli dopo il 1°, l'arma ottiene un ulteriore bonus di potenziamento +1, fino ad un massimo di +5 al 17° livello. Questi bonus possono essere aggiunti all'arma, cumulandosi con i potenziamenti preesistenti sull'arma fino ad un massimo di +5. Questa capacità conta come il talento Colpo Arcano al fine di soddisfare qualsiasi prerequisito. Gli usi di questa capacità non si cumulano tra loro.

Al 5° livello, questi bonus possono essere usati per aggiungere le seguenti proprietà delle armi: *affilata*, *danzante*, *esplosione di fiamme*, *esplosione di ghiaccio*, *esplosione folgorante*, *folgorante*, *gelida*, *infuocata*, *velocità* o *vorpal*. Aggiungere queste proprietà consuma un ammontare di punti pari al bonus indicato dal modificatore del prezzo base (vedi Tabella 15–9 del *Manuale di Gioco*). Queste proprietà possono essere aggiunte a qualsiasi arma che già le possieda, ma si duplicano senza cumularsi. Se l'arma non è magica, bisogna aggiungere almeno un bonus di potenziamento +1 prima di qualsiasi altra proprietà. Questi bonus e proprietà vengono decisi quando viene speso il punto della riserva arcana e non possono essere modificati fino alla prossima volta in cui il magus utilizza questa capacità. Questi bonus non funzionano se l'arma viene impugnata da qualcuno che non sia il magus.

Un magus può potenziare solo un'arma alla volta in questa maniera. Se utilizza nuovamente questa capacità, gli effetti del precedente utilizzo terminano immediatamente.

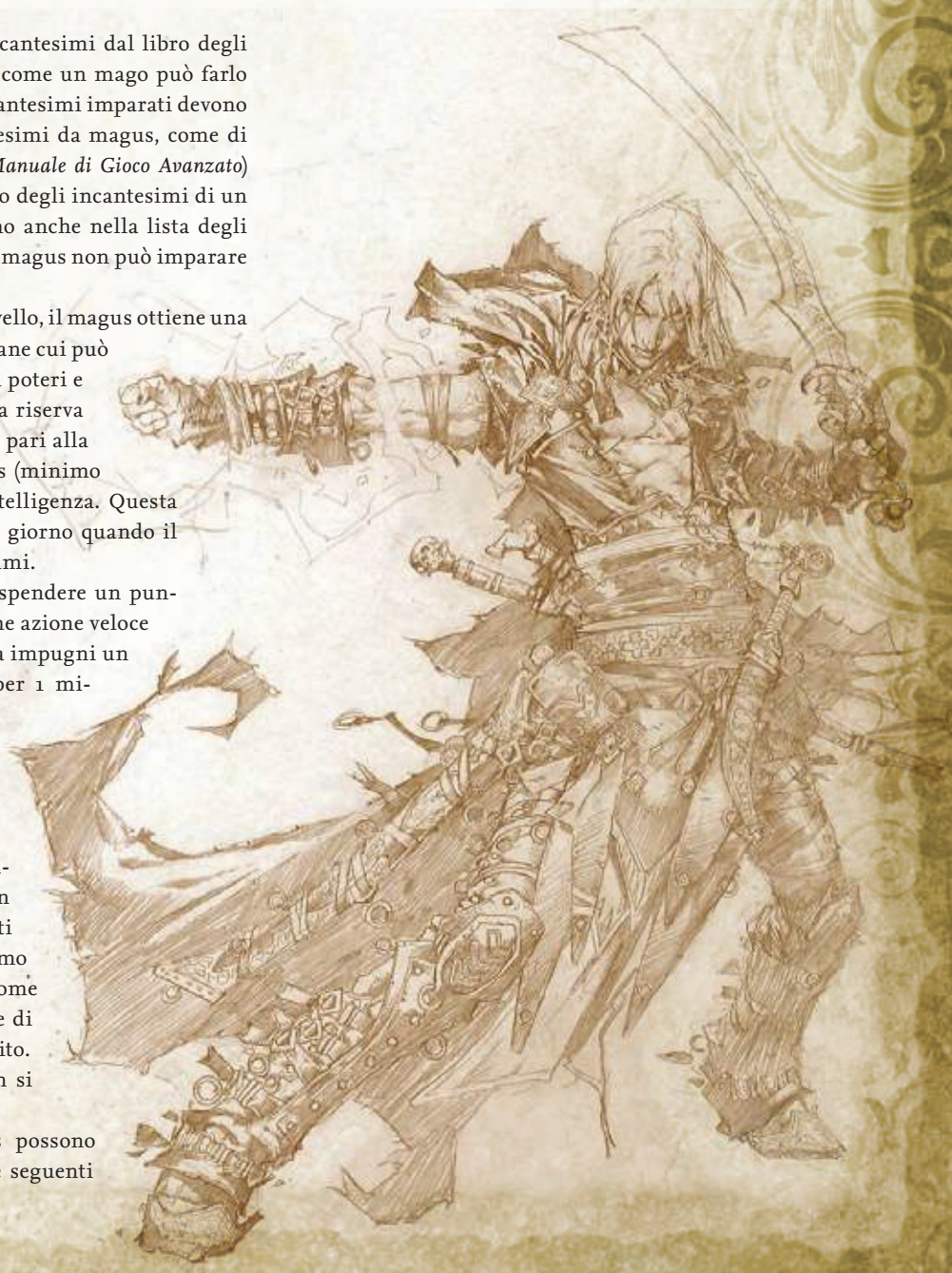

Tabella 1-1: Magus

Livello	Bonus Attacco Base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	+0	+2	+0	+2	Incantesimi in combattimento, riserva arcana, trucchetti	3	1	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+0	+3	Colpo incantato	4	2	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+1	+3	Segreto del magus	4	3	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+1	+4	Incantesimi della riserva	4	3	1	—	—	—	—
5°	+3	+4	+1	+4	Talento bonus	4	4	2	—	—	—	—
6°	+4	+5	+2	+5	Segreto del magus	5	4	3	—	—	—	—
7°	+5	+5	+2	+5	Armature medie, riserva di conoscenza	5	4	3	1	—	—	—
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Incantesimi in combattimento migliorati	5	4	4	2	—	—	—
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Segreto del magus	5	5	4	3	—	—	—
10°	+7/+2	+7	+3	+7	Addestramento da guerriero	5	5	4	3	1	—	—
11°	+8/+3	+7	+3	+7	talento bonus, incantesimi della riserva migliorati	5	5	4	4	2	—	—
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Segreto del magus	5	5	5	4	3	—	—
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Armature pesanti	5	5	5	4	3	1	—
14°	+10/+5	+9	+4	+9	Incantesimi in combattimento superiori	5	5	5	4	4	2	—
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Segreto del magus	5	5	5	5	4	3	—
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Contrattacco	5	5	5	5	4	3	1
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Talento bonus	5	5	5	5	4	4	2
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Segreto del magus	5	5	5	5	5	4	3
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Incantesimi della riserva superiori	5	5	5	5	5	5	4
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Vero magus	5	5	5	5	5	5	5

Trucchetti: I magus possono preparare un numero di trucchetti, o incantesimi di livello 0, ogni giorno, come indicato nella Tabella 1–1 sotto "Incantesimi al giorno". Questi incantesimi sono lanciati come ogni altro incantesimo, ma non vengono consumati quando lanciati e possono essere utilizzati di nuovo.

Incantesimi in combattimento (Str): Al 1° livello, un magus apprende come lanciare incantesimi e brandire armi contemporaneamente. Funziona in modo simile a combattere con due armi, ma l'arma secondaria è un incantesimo che deve essere lanciato. Per usare questa capacità il magus deve avere una mano libera, impugnando un'arma da mischia leggera o a una mano nell'altra. Come azione di round completo, può sferrare tutti i suoi attacchi con la sua arma da mischia con una penalità –2 e può inoltre lanciare un qualsiasi incantesimo della sua lista degli incantesimi da magus con un tempo di lancio pari a 1 azione standard. Se lancia questo incantesimo sulla difensiva, può decidere di subire una penalità addizionale ai suoi tiri per colpire, fino a un massimo pari al suo bonus di Intelligenza, e sommare questo ammontare come bonus di circostanza alla sua prova di concentrazione. Se la prova fallisce, l'incantesimo è perso, ma gli attacchi subiscono lo stesso la penalità. Un magus può scegliere se prima lanciare l'incantesimo o prima attaccare, ma se ha più di un attacco, non può lanciare mentre sferra gli attacchi con l'arma. Il magus deve avere una mano libera per usare questa capacità, anche se l'incantesimo che lancia non ha componenti somatiche.

Colpo incantato (Sop): Al 2° livello, ogni volta che un magus lancia un incantesimo con raggio di azione "contatto" della lista degli incantesimi da magus, può sprigionarlo attraverso qualsiasi arma che impugni come parte di un attacco in mischia. Se ha successo, questo attacco in mischia infligge sia i suoi danni normali che gli effetti dell'incantesimo. Al posto del normale attacco di contatto in mischia gratuito sferrato con l'incantesimo, un magus può effettuare un unico attacco in mischia gratuito con la sua arma come parte del lancio di questo incantesimo. Se usata con incantesimi in combattimento, questa capacità non concede un attacco addizionale.

Segreto del magus: Quando guadagna un livello, un magus apprende segreti specifici riguardanti il suo specifico modo di fondere possanza marziale e abilità magiche. A partire dal 3° livello, un magus ottiene un segreto del magus. Ottiene un segreto del magus addizionale ogni tre livelli da magus dopo il 3°. Un magus non può selezionare un segreto del magus più di una volta. Un segreto del magus che agisce sugli incantesimi può essere usato solo per modificare gli incantesimi della lista degli incantesimi da magus, a meno che non sia indicato diversamente.

Accuratezza arcana (Sop): Un magus con questo segreto del magus può spendere 1 punto della sua riserva arcana

come azione veloce per ottenere un bonus cognitivo pari al suo bonus di Intelligenza a tutti i tiri per colpire fino alla fine del suo turno.

Assalto veloce (Sop): Un magus con questo segreto del magus può spendere 1 punto della sua riserva arcana come azione veloce per muoversi più rapidamente. Funziona come velocità, ma può avere come bersaglio solo il magus e dura per un numero di round pari al bonus di Intelligenza del magus. Il magus deve essere almeno di 9° livello per selezionare questo segreto.

Colpo della riserva (Sop): Un magus con questo segreto del magus può spendere 1 punto della sua riserva arcana per caricare di potere elementale la sua mano come azione standard. Può effettuare un attacco di contatto in mischia come azione gratuita come parte dell'attivazione di questa capacità. Se l'attacco colpisce, rilascia la carica e infligge 1d6 danni di un'energia a scelta tra acido, elettricità, freddo o fuoco. Si può usare questa capacità con il privilegio di classe colpo incantato. Se fallisce l'attacco, il magus non può trattenere la carica per più di 1 minuto prima che si dissipi. Al 3° livello, ogni tre livelli successivi, l'ammontare dei danni inflitti da questo attacco aumenta di 1d6.

Colpo critico (Sop): Ogni volta che un magus con questo segreto del magus conferma un colpo critico con un'arma da mischia, può lanciare un incantesimo a contatto come azione veloce per poi sferrare un attacco di contatto come azione gratuita contro il bersaglio colpito dal colpo critico. Il magus può usare questa capacità una volta al giorno. Il magus deve essere almeno di 12° livello prima di selezionare questo segreto.

Colpo dissolvente (Sop): Un magus con questo segreto del magus può spendere 1 o più punti della sua riserva arcana come azione veloce per infondere nella sua arma uno speciale potere. Se l'arma colpisce una creatura entro il minuto successivo, è bersaglio di un dissolvi magie che utilizza il livello del magus come livello dell'incantatore, ma che non può dissolvere un incantesimo che abbia un livello superiore al numero di punti della riserva arcana spesi per attivare questa capacità (tali incantesimi vengono considerati come se non esistessero e si applica la prova di dissolvere agli incantesimi rimanenti col più alto livello dell'incantatore). Una volta che il colpo viene sferrato, il potere viene dissipato, anche se la prova di dissolvere non ha avuto successo. Il magus deve essere almeno di 9° livello prima di selezionare questo segreto.

Concentrato (Str): Un magus con questo segreto del magus può ritirare una prova di concentrazione che ha appena effettuato con un bonus +4. Si deve utilizzare questa capacità dopo aver effettuato il tiro, ma prima che venga determinato se ha avuto successo. Il magus deve tenere il secondo tiro, anche se peggiore. Il magus può usare questa capacità una volta al giorno.

Famiglio (Str): Un magus con questo segreto del magus ottiene un famiglio, utilizzando il suo livello da magus come livello effettivo da mago. Il famiglio segue le regole per i famigli indicate nel privilegio di classe del mago legame arcano.

Maestria nelle bacchette (Sop): Ogni volta che un magus con questo segreto del magus usa una bacchetta, calcola la CD di qualsiasi incantesimo contenuto in essa usando il suo modificatore di Intelligenza, anziché il minimo modificatore necessario per lanciare un incantesimo di quel livello.

Magia immobile (Sop): Un magus con questo segreto del magus può lanciare un incantesimo al giorno come se fosse stato modificato dal talento Incantesimi Immobili. Questo non incrementa il tempo di lancio o il livello dell'incantesimo.

Magia massimizzata (Sop): Un magus con questo segreto del magus può lanciare un incantesimo al giorno come se fosse stato modificato dal talento Incantesimi Massimizzati. Questo non incrementa il tempo di lancio o il livello dell'incantesimo. Il magus deve essere almeno di 12° livello prima di selezionare questo segreto.

Magia potenziata (Sop): Un magus con questo segreto del magus può lanciare un incantesimo al giorno come se fosse stato modificato dal talento Incantesimi Potenziati. Questo non incrementa il tempo di lancio o il livello dell'incantesimo. Il magus deve essere almeno di 6° livello prima di selezionare questo segreto.

Magia rapida (Sop): Un magus con questo segreto del magus può lanciare un incantesimo al giorno come se fosse stato modificato dal talento Incantesimi Rapidi. Questo non incrementa il livello dell'incantesimo. Il magus deve essere almeno di 15° livello prima di selezionare questo segreto.

Magia silenziosa (Sop): Un magus con questo segreto del magus può lanciare un incantesimo al giorno come se fosse stato modificato dal talento Incantesimi Silenziosi. Questo non incrementa il tempo di lancio o il livello dell'incantesimo.

Misto di incantesimi (Str): Quando un magus seleziona questo segreto, deve scegliere un incantesimo dalla lista degli incantesimo da mago che possa essere lanciato da un magus del suo livello. Aggiunge questo incantesimo al suo libro degli incantesimi e alla lista degli incantesimi da magus che conosce. Altrimenti, può selezionare due incantesimi, ma devono essere entrambi almeno di un livello inferiore rispetto al massimo livello che è in grado di lanciare. Un magus può selezionare questo segreto più volte.

Padronanza delle manovre (Str): Un magus con questo segreto del magus padroneggia una manovra in combattimento. Bisogna scegliere una manovra quando si selezione questo segreto. Ogni volta che il magus effettua una prova nella manovra prescelta, usa il suo livello da magus come bonus di attacco base (in aggiunta a qualsiasi bonus di attacco ottenuto da altre classi). Un magus può selezionare questo segreto più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che si seleziona il segreto, lo si deve applicare ad una nuova manovra in combattimento.

Raggio vicino (Str): Un magus con questo segreto del magus può sprigionare gli incantesimi a contatto a distanza come fossero incantesimi a contatto in mischia. Questi incantesimi devono avere un solo bersaglio. Questi incantesimi non possono essere usati con il privilegio di classe colpo incantato.

Riflesso (Sop): Un magus con questo segreto del magus può sacrificare 1 o più punti della sua riserva arcana come azione immediata per riflettere un incantesimo contro l'incantatore. Funziona come riflettere incantesimo, ma solo se l'incantesimo bersaglio è di un livello pari o inferiore al numero di punti spesi. Se non si spendono abbastanza punti, si ottiene invece un bonus cognitivo pari al numero di punti spesi a qualsiasi tiro salvezza concesso dall'incantesimo. Il magus deve essere almeno di 15° livello prima di selezionare questo segreto.

Scudo magico (Sop): Un magus con questo segreto può spendere 1 punto della sua riserva arcana come azione immediata per ottenere fino alla fine del suo prossimo turno un bonus di scudo alla sua CA pari al suo bonus di Intelligenza.

Studi estesi (Str): Un magus con questo segreto del magus può selezionare un'altra classe che concede la capacità di lanciare incantesimi. Il magus può usare le sue capacità colpo incantato e incantesimi in combattimento mentre lancia o utilizza incantesimi della lista degli incantesimi di quella classe. Questo non permette di lanciare incantesimi arcani dalla lista di quella classe senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi. Il magus deve essere almeno di 6° livello prima di poter selezionare questo segreto.

Utilizzatore di bacchette (Sop): Un magus con questo segreto del magus può attivare una bacchetta o un bastone anziché lanciare un incantesimo quando usa incantesimi in combattimento.

Incantesimi della riserva (Su): Al 4° livello, il magus apprende come usare la sua riserva per lanciare incantesimi addizionali. Può lanciare qualsiasi incantesimo da magus che conosce spendendo un numero di punti della sua riserva arcana pari al livello dell'incantesimo (minimo 1). In questo modo può lanciare anche incantesimi con talenti metamagici, ma deve spendere punti addizionali, pari all'incremento di livello del talento metamagico, della sua riserva per farlo. Il livello totale dell'incantesimo, comprese le modifiche, deve sempre essere di un livello che il magus può lanciare.

Talenti bonus: Al 5° livello, e ogni sei livelli successivi, un magus riceve un talento bonus in aggiunta a quelli ottenuti per l'avanzamento del personaggio. Questi talenti devono essere talenti di combattimento, creazione oggetto o metamagia. Il magus deve soddisfare tutti i prerequisiti di questi talenti come di norma.

Riserva di conoscenza (Sop): Al 7° livello, quando un magus prepara i suoi incantesimi da magus, può decidere di spendere 1 o più punti della sua riserva arcana, fino ad un massimo pari al suo bonus di Intelligenza. Per ogni punto speso, può trattare uno qualsiasi degli incantesimi della lista degli incantesimi da magus come se fosse sul suo libro degli incantesimi e prepararlo normalmente per quel giorno. Se non lancia gli incantesimi preparati in questo modo prima della successiva volta in cui prepara gli incantesimi, li perde. Il magus può lanciare anche gli incantesimi aggiunti in questo modo usando la sua capacità incantesimi della riserva, ma solo fino a quando preparerà nuovamente gli incantesimi.

Armature medie (Str): Al 7° livello, un magus diventa competente nelle armature medie. Un magus può lanciare incantesimi da magus mentre indossa un'armatura media senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Come qualsiasi altro incantatore arcano, un magus che indossa un'armatura pesante o usa uno scudo incorre nella probabilità di fallimento degli incantesimi arcani se l'incantesimo lanciato ha componenti somatiche.

Incantesimi in combattimento migliorati (Str): All'8° livello, la capacità del magus di lanciare incantesimi e sferrare attacchi migliora. Quando usa la capacità incantesimi in combattimento, il magus riceve un bonus di circostanza +2 alle prove di concentrazione, in aggiunta a qualsiasi bonus ottenuto subendo una penalità al tiro per colpire.

Addestramento da guerriero (Str): A partire dal 10° livello, un magus conta metà del suo livello da magus come livello da guerriero allo scopo di qualificarsi per i talenti. Se ha livelli da guerriero, questi livelli si cumulano.

Incantesimi della riserva migliorati (Sop): All'11° livello, la capacità del magus di lanciare incantesimi usando la sua riserva arcana migliora. Ogni volta che lancia un incantesimo usando la sua riserva arcana, spende un numero di punti pari alla metà del livello dell'incantesimo (minimo 1). Questa riduzione non si applica agli incrementi di livello dell'incantesimo dovuti a talenti di metamagia.

Armature pesanti (Str): Al 13° livello, un magus diventa competente nelle armature pesanti. Un magus può lanciare incantesimi da magus mentre indossa un'armatura pesante

senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Come qualsiasi altro incantatore arcano, un magus che usa uno scudo incorre nella probabilità di fallimento degli incantesimi arcani se l'incantesimo lanciato ha componenti somatiche.

Incantesimi in combattimento superiori (Str): Al 14° livello, il magus ottiene la capacità di lanciare incantesimi e sferrare attacchi in mischia in modo impeccabile. Ogni volta che usa la sua capacità incantesimi in combattimento, il bonus alle sue prove di concentrazione è pari al doppio dell'ammontare della penalità all'attacco che sceglie di subire.

Contrattacco (Str): Al 16° livello, ogni volta che un nemico entro la portata del magus lancia con successo un incantesimo sulla difensiva, provoca un attacco di opportunità da parte del magus dopo aver completato l'incantesimo. Questo attacco di opportunità non può interrompere l'incantesimo.

Incantesimi della riserva superiori (Sop): Al 19° livello, il magus ottiene la capacità di lanciare pressoché qualunque incantesimo da mago quando usa la sua riserva arcana. Ogni volta che lancia un incantesimo usando il suo privilegio di classe incantesimo della riserva, può applicarlo a qualsiasi incantesimo della lista di incantesimi da mago, ma se l'incantesimo non è anche nella lista degli incantesimi da magus, deve spendere un numero di punti della sua riserva arcana pari al livello dell'incantesimo da mago. Le componenti costose di questi incantesimi vanno consumate come di norma.

Vero magus (Sop): Al 20° livello, il magus diventa un maestro negli incantesimi e nel combattimento. Ogni volta che usa la sua capacità incantesimi in combattimento, non ha bisogno di effettuare una prova di concentrazione per lanciare l'incantesimo sulla difensiva. Quando il magus usa incantesimi in combattimento ed il bersaglio del suo incantesimo è la stessa creatura che sta attaccando in mischia, può scegliere di incrementare la CD per resistere all'incantesimo di +2, ottenere un bonus di circostanza +2 a qualsiasi prova per superare la resistenza agli incantesimi o ottenere un bonus di circostanza +2 ai tiri per colpire effettuati contro il bersaglio durante il suo turno.

INCANTESIMI DA MAGUS

Incantesimi da Magus di livello 0

Aprire/Chiudere	Lettura del magico
Fiotto acido	Mano magica
Frastornare	Prestidigitazione
Individuazione del magico	Raggio di gelo
Lampo	Scintilla*
Luce	Sigillo arcano
Luci danzanti	Suono fantasma

Incantesimi da Magus di 1° livello

Arma magica	Ridurre persone
Caduta morbida	Ritirata rapida
Cavalcatura	Saltare
Colpo accurato	Scoppio di lampi*
Dardo incantato	Scudo
Disco fluttuante	Servitore inosservato
Foschia occultante	Spina idraulica*
Immagine silenziosa	Spruzzo colorato
Ingrandire persone	Stretta folgorante
Mani brucianti	Tocco gelido
Pugni di pietra*	Unto

Incantesimi da Magus di 2° livello

Alterare se stesso	Oscurità
Folata di vento	Pirotecnica
Forza del toro	Polvere luccicante
Frantumare	Raggio rovente
Freccia acida	Ragnatela
Grazia del gatto	Resistenza dell'orso
Immagine minore	Richiamare pietre*
Immagine speculare	Sfera infuocata
Invisibilità	Sfocatura
Levitazione	Sguardo bruciante*
Movimenti del ragno	Soffio di fuoco*
Nube di nebbia	Tocco elementale*

Incantesimi da Magus di 3° livello

Arma magica superiore	Luce diurna
Arma versatile*	Manto dei venti*
Aura elementale*	Muro di vento
Destriero fantomatico	Nube maleodorante
Dissolvi magie	Palla di fuoco
Distorsione	Respirare sott'acqua
Estremità affilata	Sfera acquea*
Forma ferina I	Tempesta di nevischio
Forma gassosa	Torrente idraulico*
Freccia infuocata	Tocco del vampiro
Fulmine	Velocità
Immagine maggiore	Vista arcana
Lentezza	Volare

Incantesimi da Magus di 4° livello

Allucinazione mortale	Muro di ghiaccio
Corpo elementale I	Nebbia solida
Detonazione*	Pelle di pietra
Fiume di vento*	Pioggia di fuoco*
Forma ferina II	Porta dimensionale
Fulmine globulare*	Ridurre persone di massa
Grido	Scudo di fuoco
Ingrandire persone di massa	Soffio del drago*
Invisibilità superiore	Tempesta di ghiaccio
Muro di fuoco	Tentacoli neri

Incantesimi da Magus di 5° livello

Cono di freddo	Muro di pietra
Corpo elementale II	Nube mortale
Forma ferina III	Serpente di fuoco*
Geyser*	Telecinesi
Mano interposta	Teletrasporto
Metamorfosi funesta	Volo giornaliero
Muro di forza	

Incantesimi da Magus di 6° livello

Carne in pietra	Grazia del gatto di massa
Catena di fulmini	Mano possente
Corpo elementale III	Muro di ferro
Disintegrazione	Nebbia acida
Dissolve magie superiore	Pietra in carne
Fiamma contagiosa*	Resistenza dell'orso di massa
Forma di drago I	Scirocco*
Forma ferina IV	Sfera congelante
Forza del toro di massa	Trasformazione arcana
Fuorviare	Visione del vero

* Vedi *Manuale di Gioco Avanzato*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Ultimate Magic Playtest, Round 3. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.